

PROGRAM SZKOLENIA

Dzień pierwszy

1. Warsztat efektywnej komunikacji interpersonalnej

Umiejętności skutecznej komunikacji dwustronnej pozwalającej na aktywne słuchanie oraz zrozumiałe komunikowanie treści.

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. Jakie są części składowe komunikacji.
- b. Jak prawidłowo zadawać pytania.
- c. Jakie są bariery w komunikacji.

Dzień drugi

1. Cyfrowa obecność – nowoczesne media komunikacyjne

- a. Facebook
 - Komunikacja na portalu.
 - Kierowanie postów do wybranych grup odbiorców.
 - Możliwości promocyjne portalu.
 - Użyteczne narzędzia zewnętrzne przydatne do działań na portalu.
- b. Twitter
 - Podstawy komunikacji.
 - Kampanie reklamowe.
 - Korzyści wynikające z działań.
 - Przykłady.

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. Jakie kanały w mediach społecznościowych warto wykorzystywać w komunikacji marketingowej.
- b. Jakie funkcjonalności w poszczególnych mediach społecznościowych pozwolą im na realizację założonych celów promocyjnych i komunikacyjnych.

W ramach bloku związanego z komunikacją elektroniczną uczestnicy szkolenia nabędą kompetencje w zakresie budowania wizerunku swojej organizacji w mediach społecznościowych oraz komunikacji z „otoczeniem” za pomocą nowoczesnych narzędzi.

Każdy uczestnik stworzy firmowy profil w portalu Facebook, przygotuje pierwsze publikacje.

2. Moja własna strona w Internecie.

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. Jak w prosty sposób zbudować atrakcyjną stronę www (bez umiejętności programowania).

- b. Jak opublikować stronę www na serwerze.

Każdy z uczestników przygotowuje własną stronę www i udostępni ją na wybranym serwerze jako dostępną publicznie.

3. Tworzymy multimedia

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. Jak przygotować własny film.
- b. Jak wygląda proces tworzenia scenariusza, wykonania zdjęć oraz edycja (post produkcja).

Uczestnicy sami wykonają krótki film wykorzystując darmowe aplikacja i smartfony.

4. Narzędzia Web 2.0 rozwijające kreatywność dzieci i młodzieży.

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. Jak posługiwać się narzędziami Web 2.0 podnoszącymi kreatywność dzieci i młodzieży.
 - Jak prawidłowo zaprojektować komiks i wykorzystać narzędzie ToonDoo do tworzenia komiksów.
 - Jak utworzyć własną e-książeczkę w narzędziach Storybird i StoryJumper i ją opublikować.

W ramach bloku uczestnicy opracują własną publikację.

Dzień trzeci

1. Robot w bibliotece/instytucji kultury

Uczestnicy dowiedzą się:

- a. jak wykorzystać roboty do realizowania treści wynikających z podstawy programowej w szkole podstawowej.
- b. jak uczyć myślenia komputacyjnego i algorytmicznego.
- c. jak włączyć treści programistyczne w zajęcia dydaktyczne z zakresu różnych edukacji (programowanie przez rysowanie).

Uczestnicy szkolenia zdobędą kompetencje jak w łatwy sposób programować zachowanie robota bez konieczności posiadania dodatkowej wiedzy z zakresu programowania.

Przedstawione zostaną darmowe narzędzia takie jak ozoblocky.pl pozwalające na wizualne programowanie.